

## **ФОРМАТ: СТЕНДОВАЯ КРУГОСВЕТКА**

**Цель этапа:** на примере решения задач увидеть проявления своих и чужих черт, научиться взаимодействовать друг с другом.

### **Общие правила:**

Участники проходят 4–5 полноценных игр из 6 (стендовый формат), каждая по 10 минут.

В каждой игре стоят разные задачи, не имеющие однозначного способа решения.

По результату испытания каждый ребёнок получает личное качество (например, смелость, лидерство, терпение), которое он клеивает в книгу "Я".

### **1. Перемещение коробки**

**Атрибуты:** тяжёлые коробки, обозначенные точки А и Б

**Правила:** Участнику нужно переместить коробку из точки А в точку Б. Никаких инструкций не даётся. Каждый решает задачу по-своему. Можно использовать любые доступные средства (но они не предлагаются явно).

#### **Возможные пути:**

Перетаскивает коробку один — сила, упорство

Опустошает коробку и переносит по частям — сообразительность

Привлекает других — командный игрок, инициатива

Использует палку, верёвку, тележку — находчивость, креативность

Начинает командовать и организует процесс — лидерство

### **2. Удержание ведра с водой**

**Атрибуты:** ведра с водой, ёмкость для сбора воды

**Правила:** Участники держат ведро с водой на вытянутой ноге. Руки использовать нельзя. Сколько воды соберётся — зависит от всех. Помощь друзей не запрещена, но и не проговаривается. Чтобы перейти на следующий уровень необходимо набрать 20 литров воды.

#### **Возможные пути:**

Держит ведро только сам — сила, стойкость, упорство

Помогает другому удержать — доброжелательность, забота, эмпатия

Использует подставки, предметы или удерживает необычно — изобретательность, гибкость, креативность

Делают по очереди — организованность, стратегия

Начинает командовать и организует процесс — лидерство

### **3. Ритм**

**Атрибуты:** наушники, колонка с ложным ритмом, препятствия

**Правила:** В паре один участник слушает метроном в наушниках, другой слышит фон с искажённым ритмом. Их задача — пройти маршрут синхронно, в ритме метронома.

Препятствия нужно обязательно обходить. Если сбились — возвращаются к старту.

#### **Возможные пути:**

Идут медленно и точно — внимательность

Быстро адаптируются на ходу — ловкость, координация

Игнорируют ритм и проходят — упрямство, самостоятельность

Участник сообщает партнёру о ритме — поддержка, открытость

Нарочно путает — хитрость

### **4. Льдинки**

**Атрибуты:** обручи “льдины”, наушники с музыкой

**Правила:** На полу размещены “льдины”. Один из участников в наушниках слушает музыку. Все остальные двигаются вокруг льдин. Когда музыка замолкает (слышно в наушниках), нужно за 5 секунд занять льдину. Каждый коврик может вместить максимум 2 человек. Один человек (в наушниках) может не делиться, может делиться на своё усмотрение.

**Возможные пути:**

Слушающий не сообщает о выключении — единоличность

Подсказывает другим — доброта, честность

Призывает других координироваться — лидерство, организованность

Занимает место агрессивно — целеустремлённость, эгоизм

## **5. Крокодил с планкой**

**Атрибуты:** карточки со словами (цветные для каждой команды)

**Правила:** Отряд делится на 2 команды, каждая команда может собирать карточки и должна объяснять игроку другой команды слова своего цвета. Объяснение разрешено только пока игрок вашей и чужой команды держит планку. Менять планкостоя можно, но это не проговаривается участникам. Выигрывает команда, быстрее объяснившая свои карточки.

**Возможные пути:**

Один держит планку долго — выносливость, самоотдача

Постоянная смена — стратегия, командный игрок

Объясняют максимально быстро — коммуникативность

Придумали любой вариант обмана (сделали вид, что их игрок из другой команды, собирали чужие слова) – хитрость

Начинает командовать и организует процесс — лидерство

## **6. МИНИ-ИГРЫ: 3–4 СТОЛА, ВСЕГО 12 ИГР**

**Формат:**

Каждая мини-игра идёт 1 минуту и повторяется с первой победы. Победа в игре = 1 балл (наклейка). Нужно набрать 3 победы, чтобы пройти дальше.

По завершении игрок получает **личное обобщённое качество** за свою стратегию: стремление к лидерству, забота о других, игра в команде, соблюдение правил и т.д.

**Стратегии поведения (отражаются в личном качестве):**

Побеждает в каждой игре → стремление к лидерству, целеустремлённость

Уступает другим, помогает → доброжелательность, поддержка, самоотдача

Играет по-честному, независимо от результата → честность, принципиальность

Пытается выиграть через хитрость, наблюдает за другими → хитрость, стратегия

Дополнительно: в каждой мини-игре можно получить **физическое качество** — ловкость, сила, реакция, устойчивость и т.д.

### **СТОЛ А**

**Бег с препятствием**

Правила: пробежать маршрут с поворотами, обручами или кеглями

Победа: финишировал за минуту, не сбив препятствий

Качество: ловкость, координация

**Перенос**

Правила: линией расставлены предметы (бутылки по 5л с водой), задача – успеть перенести быстрее соперника.

Качество: находчивость, сила

**Баланс**

Правила: удерживая книгу на голове пройти дистанцию  
Качество: аккуратность

## **СТОЛ В**

### **Метание в цель**

Правила: попасть мячиком в движущуюся корзину как можно больше раз.

Качество: точность

### **Пазл**

Правила: нужно по очереди приносить части пазла (одна за пробег) и собрать его

Победа: у кого быстрее собран

Качество: скорость, внимание

### **Шарик в бутылку**

Правила: Бутылка от кулера кладется на стол. Игроки отходят к противоположному краю стола. Каждый игрок кидает шарик, стараясь попасть в бутылку.

Качество: точность, креативность

## **СТОЛ С**

### **Молния**

Правила: Дети стоят в кругу, ведущий бросает мяч, нужно первым поймать и тут же передать соседу. Кто не успел выбывает. Первый, кто поймал трижды победил.

Качество: скорость реакции

### **Лего**

Правила: Нужно собрать конструкцию с закрытыми глазами. До начала можно 15 секунд смотреть и запомнить элементы.

Качество: внимательность

### **Воздушный курьер**

Перенести стаканчики на другой стол, используя только воздушный шар и надув его ртом.

Качество: находчивость

## **СТОЛ D**

### **Буря в бокале**

Правила: Перенести конфету с одного бокала на другой, вращая бокал, чтобы конфета не упала.

Качество: точность, баланс

### **Макаронный монстр**

Участник должен насадить 6 макарон на длинную макаронину, удерживая её во рту, без помощи рук

Качество: усердие, терпение

### **Бутылка**

Участники должны набрасывать стаканчики своего цвета на бутылки, пытаясь накрыть стаканчики соперника

Качество: меткость